

**PENERAPAN PEMBELAJARAN METODE PERMAINAN
MENYUSUN TUSUK GIGI UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS II SEKOLAH DASAR
NEGERI 001 BINAMANG**



Oleh

FITRI YANI

NIM. 11018204313

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1434 H/2013 M**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN METODE PERMAINAN
MENYUSUN TUSUK GIGI UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS II SEKOLAH DASAR
NEGERI 001 BINAMANG**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Islam

(S.Pd.I.)



Oleh

FITRI YANI

NIM. 11018204313

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1434 H/2013 M**

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat beriring salam penulis hadiahkan buat tokoh revolusioner Islam yakni nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun kita ke alam berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini. Seiring dengan itu, atas izin-Nya jualah penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: *“Penerapan Pembelajaran Metode Permainan Menyusun Tusuk Gigi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang”*.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan-kekurangan dan keterbatasan yang penulis miliki. Namun berkat bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir, selaku Rektor UIN Suska Riau beserta staf.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta Pembantu Dekan I, II dan III.
3. Ibu Sri Murhayati, M.Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

4. Bapak Drs. Hartono, M.Pd., sebagai Pembantu Dekan II sekaligus dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan memberikan kemudahan sekaligus memberikan petunjuk hingga selesainya penulisan skripsi ini
5. Seluruh dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau yang telah membekali ilmu kepada penulis.
6. Kepala staf dan karyawan perpustakaan UIN Suska yang telah memberikan kesempatan peminjaman buku dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Mariamin, A.Ma.Pd selaku kepala sekolah di Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang, beserta seluruh majelis guru yang telah memberikan informasi dan bantuan yang sangat diperlukan oleh penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Buat seluruh keluarga yang telah memberikan segenap kasih sayang, dukungan, semangat dan do'anya demi selesainya skripsi ini.
9. Buat rekan-rekan yang telah banyak memberikan motivasi dan bantuan buat penulis selama penulis menimba ilmu.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas bantuan dalam pelaksanaan penelitian.

Akhirnya atas segala bantuan dari semua pihak semoga menjadi amal sholeh dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Amin ya Robbal Alamin .

Pekanbaru, Januari 2013

Penulis

Fitri Yani

ABSTRAK

Fitri Yani (2013) : Penerapan Pembelajaran Metode Permainan Menyusun Tusuk Gigi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar siswa terhadap materi pelajaran matematika pada kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang. Berdasarkan analisa hal ini dipengaruhi oleh metode yang digunakan guru selama ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran metode permainan menyusun tusuk gigi dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang yang berjumlah 30 orang. Adapun objek penelitiannya adalah penerapan pembelajaran metode permainan menyusun tusuk gigi untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini indikator keberhasilan minat siswa belajar matematika yang ditetapkan adalah mencapai minimal dengan persentase 75%.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode permainan menyusun tusuk gigi dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang, khususnya pada pokok bahasan perkalian. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase rata-rata ketercapaian minat belajar matematika siswa pada pembelajaran awal (sebelum penerapan tindakan) adalah 61.67%, sedangkan setelah penerapan tindakan meningkat menjadi 78.67%

ABSTRACT

Fitri Yani (2013): Application of Learning Games Arrange Toothpicks Methods to Enhance Students Interest of Math in Class II State Primary School 001 Binamang

This study is a classroom action research background by lack of students interest in learning the subject matter of mathematics in class II State Primary School 001 Binamang. Based on the analysis it is influenced by the method used for this teacher. The purpose of this study is to describe the application of learning methods construct game toothpick in improving students' interest in learning mathematics class II Elementary School 001 Binamang.

This study is classroom action research subject is class II, totaling 30 people. The object of research is the application of learning methods construct game toothpick to enhance students' interest in learning mathematics class II State Primary School 001 Binamang. The research was conducted in two cycles. To collect the data the researchers used observation and documentation. In this study, indicators of success, interest in students to learn mathematics is to achieve a minimal set with a percentage of 75%.

Based on this research, it is concluded that the application of make up games toothpick method can improve students' interest in learning math class State Primary School class II 001 Binamang, especially on the subject of multiplication. It can be seen from the increase in the percentage of average interest in learning mathematics achievement of students in learning early (before the application of the action) is 61.67%, whereas after the implementation of measures to increase to 78.67%

الخلاصة

فطرياني (2013) : تطبيق تعليم الطريقة رتب خاصة لترقية رغبة التعليم لدى التلاميذ الصف الثانى فى المدرسة الابتدائية الحكومية 001 بينامنج.

خلفية هذا البحث ناقص رغبة التعليم التلاميذ على مادة الرياضيات الصف الثانى فى المدرسة الابتدائية الحكومية 001 بينامنج. بأساس تحليل تأثير الطريقة الذى يستخدم المدرس. هدف البحث لصور تطبيق التعليم الطريقة رتب خاصة لترقية رغبة التعليم التلاميذ على مادة الرياضيات الصف الثانى فى المدرسة الابتدائية الحكومية 001 بينامنج.

هذا البحث هو البحث العمال الفصل و افراد البحث الصف الثانى 03 من التلاميذ. و موضوعه تطبيق التعليم الطريقة رتب خاصة لترقية رغبة التعليم التلاميذ على مادة الرياضيات الصف الثانى فى المدرسة الابتدائية الحكومية 001 بينامنج. ويستخدم هذا البحث الثانى الدور. لجمع البيانات فى هذا البحث بملاحظة و التوثيق. فى هذا البحث العوامل أن نتيجة التعليم الرياضيات كما إثباتا وهو 75 فى المائة.

بأساس نتيجة البحث, يأخذ الباحثة تطبيق الطريقة رتب خاصة لترقية رغبة التعليم التلاميذ على مادة الرياضيات الصف الثانى فى فى المدرسة الابتدائية الحكومية 001 بينامنج, وبلخصوص على مادة العدد. وينظرو من ترقية رغبة تعليم لدى على مادة الرياضيات فى الدرس الأول (قبل العمل) 61,67 فى المائة و بعد تطبيق ترقينا 78,67 فى المائة.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	5
C. Permasalahan	6
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
 BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Konsep Teoretis	8
B. Penelitian Relevan	24
C. Indikator Keberhasilan	24
 BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Subjek dan Objek Penelitian	29
B. Waktu dan Tempat Penelitian	29
C. Rancangan Penelitian	29
D. Instrumen Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	35
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	38
B. Data Hasil Penelitian	41
C. Pembahasan	57
 BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
 DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel IV. 1.	Keadaan Guru Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang Kabupaten Kampar	39
Tabel IV. 2.	Keadaan Siswa Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang Tahun Pelajaran 2012/2013	40
Tabel IV. 3.	Keadaan Siswa Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang Tahun Pelajaran 2012/2013	41
Tabel IV. 4.	Rekapitulasi Observasi Minat Siswa Sebelum Penerapan Metode Permainan Menyusun Tusuk Gigi.....	43
Tabel IV. 5.	Observasi Aktifitas Guru Pertemuan Kedua Siklus Pertama ...	46
Tabel IV. 6.	Observasi Aktifitas Siswa Pertemuan Kedua Siklus Pertama ..	48
Tabel IV. 7.	Rekapitulasi Observasi Minat Siswa Belajar Matematika Siklus Pertama Pertemuan Kedua	49
Tabel IV. 8.	Observasi Aktifitas Guru Pertemuan Ketiga Siklus Kedua.....	54
Tabel IV. 9.	Observasi Aktifitas Siswa Pertemuan Kedua Siklus Pertama ..	55
Tabel IV. 10.	Rekapitulasi Observasi Minat Siswa Belajar Matematika Siklus Pertama Pertemuan Kedua	56
Tabel IV. 11.	Peningkatan Minat Siswa Belajar Matematika.....	59
Tabel IV. 12.	Peningkatan Minat Siswa Belajar Matematika Persiklus	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dalam memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak awal.

Pembelajaran matematika adalah proses memperoleh pengetahuan yang dibangun oleh siswa sendiri dan harus dilakukan sedemikian rupa sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan kembali konsep-konsep matematika. Artinya mulailah pembelajaran matematika dengan masalah-masalah kontekstual atau realistik bagi siswa. Pembelajaran matematika harus dikaitkan dengan realitas kehidupan, dekat dengan alam pikiran siswa dan relevan dengan masyarakat agar mempunyai nilai manusiawi.¹

¹Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, Pekanbaru: Suska Press, 2008, h. 5

Pelajaran matematika merupakan suatu pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari karena merupakan landasan awal bagi terciptanya sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pembelajaran matematika yaitu:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.²

Untuk mencapai tujuan tersebut, tugas dan peranan guru sebagai pendidik profesional sesungguhnya sangat kompleks, tidak terbatas pada saat berlangsungnya interaksi edukatif di dalam kelas, yang lazim disebut proses belajar mengajar. Namun sebagai inti dari kegiatan pendidikan sekolah adalah bagaimana menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran.

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk mempertahankan dan mengenang beberapa aktifitas.³ Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi, pendekatan, metode dan teknik yang banyak melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik, maupun sosial.

²Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang, 2006, h. 43

³Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, h. 132

Berdasarkan pengamatan peneliti dan informasi dari guru kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang guru telah berusaha untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika diantaranya sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah, dan penugasan.
2. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan melakukan diskusi kelompok yang disertai dengan tanya jawab.
3. Guru melakukan pembelajaran dengan berdiskusi dengan membentuk siswa saling berpasangan.

Kenyataannya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika yang dilakukan belum sesuai dengan harapan yang telah ditentukan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala permasalahan sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa tidak mau memperhatikan pelajaran ketika guru menyampaikan materi yang diajarkan, hal ini dapat terlihat dari masih ada siswa yang bercerita ketika guru menyampaikan materi.
2. Sebagian besar siswa yang tidak mengerjakan tugas/PR yang diberikan oleh guru.
3. Sebagian besar siswa yang tidak membuat catatan atau rangkuman terhadap pelajaran yang diberikan.

Dalam mengatasi hal tersebut guru sudah mengupayakan dengan memberikan pembelajaran dengan melibatkan partisipasi siswa dengan

menggunakan diskusi dan tanya jawab. Namun kondisi pembelajaran tersebut belum menimbulkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika yang diajarkan. Maka untuk menyelesaikan masalah ini dilakukan perbaikan pembelajaran dengan memperhatikan aktifitas siswa dalam pembelajaran yang tidak terbatas pada partisipasi aktif siswa dengan tanya jawab namun juga harus menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran akan menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan aktifitas dan minat belajar siswa tersebut.

Melihat adanya kesenjangan seperti yang telah disebutkan di atas, maka perlu diadakan antisipasi dengan cara mencari alternatif pemecahannya yang dapat membantu guru dan siswa untuk melakukan perubahan dan perbaikan dalam usaha meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jika hal ini dibiarkan maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai yang akan mengakibatkan hasil belajar siswa juga akan semakin rendah, salah satu upaya yang efektif adalah dengan melakukan suatu tindakan kelas, agar dapat memperbaiki minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah melalui permainan. Hal ini sesuai dengan Nasution yang menyatakan bahwa “Minat dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai bentuk mengajar seperti kerja kelompok, permainan, demonstrasi dan

sebagainya.”⁴ Hal ini menunjukkan permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan permainan siswa akan memiliki ketertarikan terhadap pelajaran yang diajarkan. Permainan adalah suatu kegiatan yang menggembirakan bagi siswa yang dapat menghilangkan suasana tegang sehingga akan menimbulkan minat terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Bermain merupakan salah satu hal yang menyenangkan bagi anak-anak, termasuk anak didik di Sekolah Dasar, karena dunia anak tidak lepas dari permainan. Menurut Monks dalam Somakin, anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Hal ini berarti bahwa anak-anak tidak dapat dipisahkan dari permainan. Bagi anak, bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan.⁵

Permainan (*games*) merupakan salah sarana penunjang yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran. Permainan dapat digunakan untuk memberikan informasi kepada siswa dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya. Permainan menyusun tusuk gigi merupakan sebuah permainan yang menggunakan alat bantu berupa tusuk gigi. Dimana penggunaan permainan ini bisa diterapkan pada materi perkalian. Dienes berpendapat bahwa materi harus dinyatakan dalam berbagai penyajian, sehingga anak-anak dapat bermain dengan bermacam-macam material yang dapat mengembangkan minat anak didik.⁶

⁴Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara, 1995, h. 82

⁵Somakin, *Teori Belajar Dienes*, [online] Available: http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika_unit_2_0.pdf, [26 September 2012]

⁶Somakin, *Loc. Cit.*

Metode permainan menyusun tusuk gigi melibatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran, dengan menggunakan alat bantu berupa tusuk gigi sehingga memicu siswa untuk berkeinginan dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Pembelajaran Metode Permainan Menyusun Tusuk Gigi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang”**

B. Definisi Istilah

1. Penerapan adalah proses, cara perbuatan/menerapkan metode latihan pada mata pelajaran yang terkait.⁷
2. Permainan menyusun tusuk gigi adalah kegiatan menyusun tusuk gigi digunakan untuk membantu anak memahami perkalian bilangan bulat yang menggunakan alat bantu berupa tusuk gigi.⁸
3. Minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menyenangi beberapa kegiatan-kegiatan yang disertai rasa senang.⁹

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan pembelajaran metode permainan menyusun tusuk gigi yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang?”

⁷Tim Penyusun dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gita Media, 2004, h.1180

⁸Lynette Long, *Perkalian Ajaib*, Bandung: Pakar Raya, 2003, h. 24

⁹Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, h. 57

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran metode permainan menyusun tusuk gigi dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini nantinya bisa menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas keberhasilan pembelajaran matematika di kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang.

b. Bagi Guru

Merupakan salah satu masukan bagi guru untuk dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa, di kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang.

c. Bagi Siswa

Merupakan salah satu usaha untuk mengembangkan daya pikir dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Sebagai sumbangan peneliti terhadap dunia pendidikan khususnya terkait dengan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Metode Permainan

Metode permainan merupakan metode pembelajaran dimana siswa dirangsang dalam berpikir dengan bermain untuk menanamkan konsep-konsep matematika.¹⁰ Permainan (*games*) merupakan salah sarana penunjang yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran. Permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional pengamatan matematika. Tujuan ini dapat menyangkut aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Dalam penerapan metode permainan dalam pembelajaran seharusnya direncanakan dengan tujuan instruksional yang jelas, tepat penggunaannya, dan tepat pula waktunya.

Permainan yang mengandung nilai-nilai matematika dapat meningkatkan keterampilan, pemahaman konsep dan kemampuan memecahkan masalah matematika siswa. Metode permainan bisa dilaksanakan, karena pembelajaran diawali belajar melalui pengalaman bermain-main dengan benda konkrit, sehingga memungkinkan mereka menitikberatkan pada proses pelibatan dalam situasi yang member implikasi meningkatkan keterampilan, penanaman konsep, pemahaman,

¹⁰*Metode Pembelajaran Matematika Bermain Sambil Belajar dan Penemuan dalam Matematika* [online] Available: http://file.upi.edu/direktori/dual-modes/model_pembelajaran_matematika/metode_pembelajaran_matematika_bermain_sambil_belajar.pdf [10 Juni 2012]

dan pemantapannya, meningkatkan kemampuan menemukan, memecahkan, memecahkan masalah, kerjasama, dan lain-lain.

2. Permainan Menyusun Tusuk Gigi

a. Pengertian Metode Permainan Menyusun Tusuk Gigi

Nana Sudjana mengemukakan metode mengajar merupakan cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.¹¹ Strategi atau metode pengajaran yang dipilih hendaknya mengandung unsur-unsur yang terdiri dari unsur afektif, kognitif, dan konasi. Unsur-unsur tersebut akan membentuk pemahaman yang integral dalam diri pelajar terhadap materi-materi yang diajarkan.¹²

Selanjutnya sebelum menjelaskan pengertian permainan menyusun tusuk gigi, terlebih dahulu kita harus mengetahui pengertian dari permainan dalam kegiatan pembelajaran, karena menyusun tusuk gigi ini merupakan salah satu dari beberapa permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran, khususnya materi pembelajaran perkalian.

Menurut Ahmadi dalam Pitadjeng mengemukakan pengertian permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan

¹¹Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010, h. 76

¹²Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar Pembelajaran*, Yogyakarta: AR-Ruzz Media Group, 2010, h. 164

dengan asyik, bebas (tidak merasa dipaksa), dan mendapat kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut, maka anak itu merasa sedang bermain-main.¹³

Sedangkan pengertian Menyusun Tusuk Gigi dapat dilihat dari fungsi dari permainan ini, yakni “kegiatan Menyusun Tusuk Gigi digunakan untuk membantu anak memahami perkalian bilangan bulat yang menggunakan alat bantu berupa tusuk gigi.”¹⁴

b. Komponen-Komponen Menyusun Tusuk Gigi.

1) Fungsi Permainan

Kegiatan Permainan Menyusun Tusuk Gigi digunakan untuk membantu anak memahami perkalian bilangan bulat.

2) Alat Permainan

Alat permainan ini terdiri dari seperangkat tusuk gigi, kertas, lem kertas dan sebuah pensil.

3) Cara Menggunakan

Adapun cara melakukan permainan ini sebagai berikut:

- 1) Tulis “Tabel Perkalian (sesuai dengan perkalian yang diinginkan, misalnya perkalian 6)” dibagian atas selembar kertas. Kemudian dibawahnya tulislah soal perkalian tanpa jawaban.

¹³Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, Jakarta: Depdiknas, 2006, h. 95

¹⁴Lynette Long, *Op. Cit.*, h. 24

- 2) Buatlah beberapa tumpukan tusuk gigi sesuai dengan perkalian yang telah dibuat pada tabel perkalian. Tumpukan tusuk gigi ini dapat diatur menjadi rancangan yang menarik.
 - 3) Temukan jawaban untuk tiap soal dengan menambahkan setiap tumpukan tusuk gigi sesuai dengan perkalian yang ditanyakan.¹⁵
- c. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Permainan Menyusun Tusuk Gigi.

Berdasarkan cara penggunaan permainan menyusun tusuk gigi di atas dapat dibuat langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode permainan menyusun tusuk gigi sebagai berikut:

- 1) Guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan menyusun tusuk gigi dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas.
- 2) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.
- 3) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.
- 4) Guru membagikan lembar kerja siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan.
- 5) Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi dan memerintahkan siswa untuk menyusun tusuk gigi sesuai dengan tabel perkalian perkalian yang termuat dalam LKS.

¹⁵*Ibid.*, h. 25

- 6) Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.
- 7) Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil.
- 8) Selanjutnya guru memberikan soal Latihan yang untuk dikerjakan.
- 9) Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

3. Minat Belajar Matematika

a. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam proses belajar. Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.¹⁶ Syaiful Djamarah juga mengemukakan minat adalah kecenderungan yang menetap untuk mempertahankan dan mengenang beberapa aktifitas.¹⁷

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan aspek kepribadian yang menyangkut rasa suka atau senang terhadap suatu objek atau aktivitas yang dijalannya, dimana akan memberikan suatu makna yang berarti antara diri sendiri dengan

¹⁶Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, h. 180

¹⁷Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, h. 132

sesuatu di luar diri. Dengan kata lain minat merupakan keinginan atau kecenderungan yang tinggi terhadap suatu objek atau aktivitas. Karena orang yang memiliki “minat” terhadap suatu objek atau aktivitas akan memberikan perhatian yang lebih terhadap objek atau aktivitas tersebut.

b. Komponen Minat

1) Perhatian

Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti suatu kegiatan agar berjalan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat siswa dalam belajar. Menurut Sumadi Suryabrata “perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan.”¹⁸ Kemudian Wasti Sumanto berpendapat “perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu obyek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas.”¹⁹

Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Maka dari itu sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkannya.

Seseorang yang menaruh minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar. Ia tidak segan mengorbankan waktu dan tenaga demi aktivitas tersebut. Oleh karena itu seorang

¹⁸Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: CV. Rajawali, 1989, h. 14

¹⁹Wasty Sumanto, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bina Aksara, 1984, h. 32

siswa yang mempunyai perhatian terhadap suatu pelajaran, ia pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar.

2) Perasaan

Unsur yang tak kalah pentingnya adalah perasaan dari anak didik terhadap pelajaran yang diajarkan oleh gurunya. Perasaan didefinisikan “sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf.”²⁰

Tiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat atau memikirkan sesuatu.

Adapun yang dimaksud dengan perasaan di sini adalah perasaan senang dan perasaan tertarik. “perasaan merupakan aktivitas psikis yang di dalamnya subjek menghayati nilai-nilai dari suatu objek.”²¹ Perasaan sebagai faktor psikis non intelektual, yang khusus berpengaruh terhadap semangat belajar. Jika seorang siswa mengadakan penilaian yang agak spontan melalui perasaannya tentang pengalaman belajar di sekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan

²⁰Sumadi Suryabrata, *Op. Cit.*, h. 66

²¹W.S. Winkell, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia, 1983, h. 30

senang di hatinya akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang. Perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap yang positif. Sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat dalam mengajar, karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar

3) Motif

Kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu sehingga motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan kreativitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Menurut Sumadi Suryabrata, motif adalah “keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencari suatu tujuan.”²²

Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Dalam hal ini motivasi sebagai dasar penggeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar. Dan minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentangan waktu tertentu.

Ketiadaan minat terhadap suatu mata pelajaran menjadi pangkal penyebab kenapa anak didik tidak bergeming untuk

²²Sumadi Suryabrata, *Op. Cit.*, h. 32

mencatat apa-apa yang telah disampaikan oleh guru. Itulah sebagai pertanda bahwa anak didik tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Oleh karena itu guru harus bisa membangkitkan minat anak didik. Sehingga anak didik yang pada mulanya tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya. Dan segala sesuatu yang menarik minat orang tertentu selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhannya. Oleh karena itu, apa yang seseorang lihat sudah tentu membangkitkan minatnya sejauh apa yang ia lihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Jadi motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang sehingga ia berminat terhadap sesuatu objek, karena minat adalah alat motivasi dalam belajar.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yakni: 1) aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah); 2) aspek psikologis (yang bersifat rohaniah). Dalam aspek fisiologis, kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat

kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Kondisi jasmani yang sakit, lelah, lemah, jelas akan berpengaruh pada kurangnya siswa dalam menguasai pelajaran. Sedangkan jasmani yang sehat, bugar, segar, akan memudahkan siswa menguasai pelajaran. Sedangkan aspek psikologis yang berpengaruh terhadap minat siswa meliputi: tingkat kecerdasan siswa/intelegensi, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa.

Faktor dari luar siswa yang berpengaruh terhadap minat terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial terdiri dari lingkungan sekolah, keluarga, tetangga, masyarakat. Dari sekolah biasa terdiri dari guru, kepala sekolah, teman-teman di sekolah, dan sebagainya. Dari lingkungan keluarga minat terpengaruh oleh orangtua dan anggota keluarga lainnya, sedangkan dari tetangga dan masyarakat biasa terdiri dari tokoh masyarakat, teman sepermainan, dan lain-lain. Sedangkan lingkungan nonsosial seperti gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, waktu belajar siswa.

d. Fungsi Minat dalam Belajar

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi

tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat dapat mengerti dan mengingatnya.

Dalam hubungannya dengan pemusatan perhatian, minat mempunyai peranan dalam “melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar.”²³ Oleh karena itu minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Sedangkan bila bahan pelajaran itu menarik minat siswa, maka ia akan mudah dipelajari dan disimpan karena adanya minat sehingga menambah kegiatan belajar.

Fungsi minat dalam belajar lebih besar yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Oleh sebab itu untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar seorang siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga akan mendorong ia untuk terus belajar.

²³The Liang Gie, *Cara Belajar yang Baik Bagi Mahasiswa*, Yogyakarta: Gajah Mada Press, 2004, h. 57

e. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Dalam proses pembelajaran guru dapat membangkitkan minat belajar anak didiknya. Ada beberapa cara yang dilakukan guru untuk membangkitkan minat belajar anak didik diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
- 2) Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran.
- 3) Memberi kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar seperti kerja kelompok, permainan, dan sebagainya dalam konteks perbedaan individual anak didik.²⁴

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu objek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa telah ada. Disamping memanfaatkan minat yang telah ada, Tanner dan Tanner menyarankan agar para pengajar berusaha membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa dimasa yang akan datang.

²⁴*Ibid.*, h 133

f. Indikator Minat Belajar

Menurut Winkel dalam Gimin mengemukakan bahwa indikator minat belajar diindikasikan dengan adanya perhatian (memperhatikan dengan serius, berpendapat sesuai dengan materi), rasa ingin tahu (tekun dalam belajar dan menanyakan kesulitan) dan merasa senang (belajar dengan gembira dan tidak takut dengan guru).²⁵ Uraian tersebut menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran dapat dilihat jika siswa memperhatikan proses pembelajaran, dan mempunyai rasa ingin tahu serta merasa senang terhadap pembelajaran yang dilakukan. Lebih lanjut Abdul Hadits menetapkan indikator-indikator minat belajar sebagai berikut:

- 1) Siswa menunjukkan kesiapan dalam menerima pelajaran.
- 2) Siswa membuat catatan atau rangkuman terhadap pelajaran yang diberikan.
- 3) Siswa menunjukkan kesungguhan dalam menerima pelajaran.
- 4) Siswa menunjukan gairah yang tinggi dalam melakukan aktifitas belajar.
- 5) Siswa tekun dan ulet dalam melakukan aktifitas belajar.
- 6) Siswa aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 7) Siswa mengerjakan tugas-tugas belajar yang diberikan guru.
- 8) Siswa menunjukkan perasaan senang dalam mengikuti pelajaran.
- 9) Siswa tidak mengenal lelah dan bosan dalam belajar.
- 10) Aktifitas belajar dianggap sebagai hobi.²⁶

Berdasarkan uraian dan karakteristik minat di atas, untuk mengukur minat belajar matematika siswa terhadap pelajaran matematika pada penelitian ini, maka peneliti menerapkan indikator sebagai berikut:

²⁵Gimin, *Instrumen dan Pelaporan Hasil dalam Penelitian Tindakan Kelas*, Bahan Pelatihan Pelaksanaan dan Pelaporan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru SD di Kota Pekanbaru (Tidak diterbitkan), 2008, h. 5

²⁶Abdul Hadis, *Psikologi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2006, h. 28

- 1) Siswa menunjukkan kesiapan dalam menerima pelajaran.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran.
- 3) Siswa menjawab soal-soal yang diberikan guru.
- 4) Siswa berani mengeluarkan pendapatnya.
- 5) Siswa hadir di kelas tepat waktu sebelum pembelajaran matematika dimulai.
- 6) Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami.
- 7) Siswa mengerjakan tugas-tugas belajar yang diberikan guru.
- 8) Siswa membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya.
- 9) Siswa mempersiapkan perlengkapan belajar.
- 10) Siswa membuat catatan atau rangkuman terhadap pelajaran yang diberikan.

4. Hubungan Metode Permainan dengan Minat Belajar

Menurut Cronbach, belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami dan dengan mengalami itu siswa mempergunakan panca inderanya.²⁷ Pendapat ini tidak jauh berbeda dengan batasan Berelson dan Steiner dalam bukunya *Human Behavior*, yang dikutip oleh Abdur Rachman Abror, bahwa “belajar dalam pengertian luas mengacu kepada akibat-akibat yang ditimbulkan oleh pengalaman baik secara langsung maupun secara simbolik terhadap tingkah laku berikutnya”²⁸ Pendapat para ahli tersebut bahwa belajar itu tidak didapat dari pengalaman dari sekolah saja, tetapi juga pengalaman sehari-hari baik secara langsung maupun

²⁷Sumadi Suryabrata, *Op. Cit.*, h. 231

²⁸Abdur Rachman Abror, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: PT. Tiara Wacana, cet. ke-4, 1993, h. 66

simbolik yang akan berpengaruh tingkah laku berikutnya. Artinya ada saling keterkaitan antara akibat-akibat pengalaman terhadap tingkah laku berikutnya.

Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajarnya. Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal aktifitas, tanpa ada yang menyuruh.²⁹ Minat dapat dibangkitkan dengan cara menggunakan berbagai macam bentuk mengajar yang menekankan siswa untuk aktif. Menurut Muhibbin Syah taraf keberhasilan siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh strategi belajar yang diterapkan guru.³⁰ Untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika guru harus melakukan banyak cara dalam melakukan proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan memilih model pembelajaran, metode atau strategi yang tepat. Oleh karena itu, guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan menerapkan metode permainan.

Menurut Dienes, permainan matematika sangat penting sebab operasi matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara kongkret dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian matematika pada anak didik. Dapat dikatakan bahwa objek-objek kongkret dalam

²⁹Slameto, *Op. Cit.*, h. 180

³⁰Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1996, h. 38

bentuk permainan mempunyai peranan sangat penting dalam pembelajaran matematika jika dimanipulasi dengan baik.³¹

Nandang Budiman menyatakan bahwa untuk dapat menikmati kegiatan kelompok sebaya atau untuk dapat menghibur diri di luar kelompok sebaya, anak harus mempelajari keterampilan bermain.³² Hal ini memiliki alasan bahwa dalam belajar terjadi proses belajar. Persamaannya adalah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalaman.³³ Adanya persamaan antara keduanya akan menjadi sebuah peluang bagi guru untuk memamfaatkannya dengan menggabungkan keduanya, sehingga anak akan merasa bermain-main, padahal mereka akan belajar dari apa yang mereka mainkan.

Dalam pembelajaran matematika, permainan dapat menjadikan siswa aktif, berfikir logis, dan terjadi kepuasan pada diri sendiri sehingga pada proses pembelajaran hasil belajar meningkat.³⁴ Siswa akan lebih aktif karena harus bergerak untuk melakukan permainan, berfikir bagaimana melakukan permainan, bahkan berfikir untuk memenangkan permainan tersebut, sehingga akan melahirkan kepuasan dalam diri anak, karena di samping puas akan kemenangan yang diraih dalam permainan, tetapi juga kepuasan terhadap penguasaan mereka terhadap materi yang ada.

³¹*Ibid.*, h. 32

³²Nandang Budiman, *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*, Jakarta: Depdiknas, 2006

³³Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2004, h. 87

³⁴*Ibid.*, h. 89

B. Penelitian Relevan

Penelitian tentang permainan pernah diteliti oleh Adi Darmawan (2009) Mahasiswa UIN Suska Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika dalam penelitian yang dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Permainan Dua Warna Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar*” Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran model permainan dua warna dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini dilihat dari bobot ketercapaian hasil belajar matematika siswa, yaitu 87,10 %.

Jika pembelajaran melalui model permainan dua warna ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka secara tidak langsung siswa juga berminat untuk belajar matematika dengan menggunakan model permainan. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran metode permainan menyusun tusuk gigi dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang.

C. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah adanya peningkatan minat belajar dalam mata pelajaran matematika di kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang melalui penerapan metode permainan menyusun tusuk gigi. Pada penelitian ini indikator keberhasilan dibagi dua aspek yaitu indikator kinerja dan indikator hasil.

1. Indikator Kinerja

a. Indikator Kinerja Aktifitas Guru

- 1) Guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan menyusun tusuk gigi dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas.
- 2) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.
- 3) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.
- 4) Guru membagikan lembar kerja siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan.
- 5) Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi
- 6) Guru memerintahkan siswa untuk menyusun tusuk gigi sesuai perkalian yang termuat dalam LKS.
- 7) Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.
- 8) Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil.
- 9) Selanjutnya guru memberikan soal Latihan yang untuk dikerjakan.
- 10) Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

b. Indikator Kinerja Aktifitas Siswa

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang metode pembelajaran yang akan diterapkan.
- 2) Siswa bertanya tentang hal yang tidak dimengerti.
- 3) Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa.
- 4) Siswa mendiskusikan LKS yang diberikan.
- 5) Siswa menjawab soal-soal didalam LKS.
- 6) Siswa menyelesaikan soal perkalian dengan menyusun tusuk gigi sesuai perkalian yang termuat dalam LKS.
- 7) Siswa mempresentasikan hasil kerja dari diskusi tiap-tiap kelompoknya.
- 8) Siswa yang belum berhasil menyelesaikan soal-soal mengerjakan kembali bentuk perkalian yang telah diresentasikan oleh kelompok lain.
- 9) Siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan.
- 10) Siswa bersama guru membuat kesimpulan pelajaran yang telah dipelajari.

Sedangkan dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian aktivitas guru dan aktivitas siswa, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup tinggi dan rendah. Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. 76% - 100% tergolong sangat tinggi
- b. 56% - 75% tergolong tinggi
- c. 40% - 55% tergolong cukup tinggi
- d. 40% kebawah tergolong rendah.³⁵

2. Indikator Minat Belajar

Sehubungan dengan penelitian ini, maka untuk mengetahui keberhasilan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika ditentukan dengan indikator sebagai berikut:

- a. Siswa hadir di kelas tepat waktu sebelum pembelajaran matematika dimulai.
- b. Siswa mempersiapkan perlengkapan belajar.
- c. Siswa membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya.
- d. Siswa menunjukkan kesiapan dalam menerima pelajaran.
- e. Siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran.
- f. Siswa menjawab soal-soal yang diberikan guru.
- g. Siswa berani mengeluarkan pendapatnya.
- h. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami.
- i. Siswa mengerjakan tugas-tugas belajar yang diberikan guru.
- j. Siswa membuat catatan atau rangkuman terhadap pelajaran yang diberikan.

Untuk mengetahui kategori atau klasifikasi penilaian terhadap minat belajar matematika siswa, digunakan kriteria sebagai berikut:

³⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 1998, h. 246

- a. 86 - 100 = Baik Sekali
- b. 71 - 85 = Baik
- c. 56 - 70 = Cukup
- d. 41 - 55 = Kurang
- e. < 40 = Sangat Kurang.³⁶

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi di dalam belajar matematika mencapai 75%.

³⁶Depdikbud, *Buku Laporan Pendidikan SD*, Jakarta: Depdikbud, 2011, h. 2

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang pada semester ganjil tahun ajaran 2012/2013. Jumlah siswa yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 orang siswa

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah peningkatan minat belajar matematika siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang melalui penerapan metode permainan menyusun tusuk gigi.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar pada awal semester genap tahun ajaran 2012/2013.

C. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.³⁷ Menurut Carr dan Kemmis sebagaimana yang dikutip Igak Wardhani dkk, mendefenisikan PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di

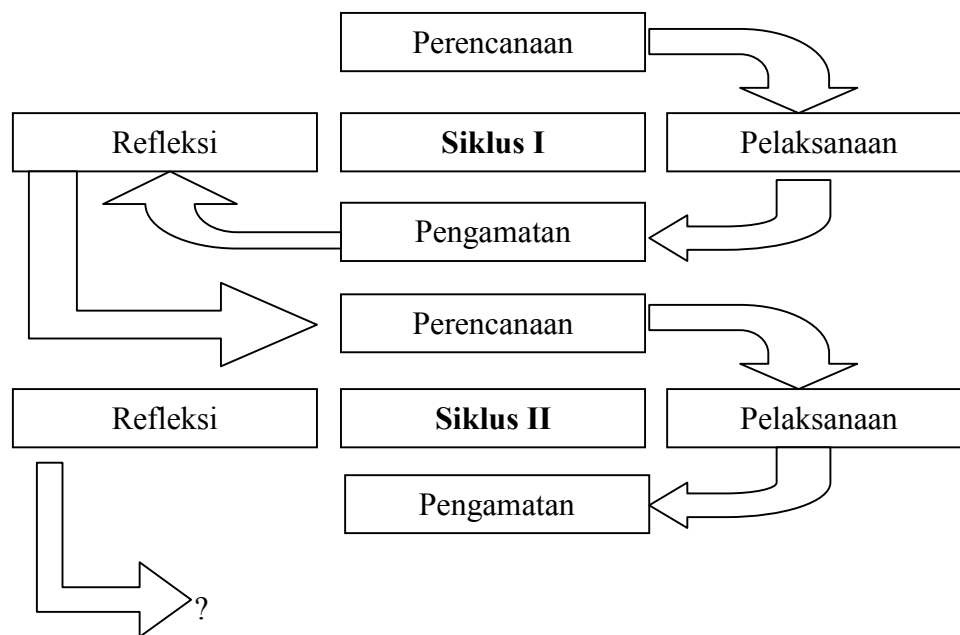
³⁷Suharsimi Arikunto, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008, h. 3

dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri untuk meningkatkan atau memperbaiki kualitas pembelajaran.³⁸ Tindakan atau usaha yang akan dilakukan dalam memperbaiki proses pembelajaran dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode permainan menyusun tusuk gigi untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Rancangan dalam penelitian ini terdiri dari kegiatan pra tindakan dan tindakan yang terdiri dari beberapa siklus. Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti akan dilakukan beberapa kali pertemuan. Tiap pertemuan akan dilihat minat belajar matematika siswa dari penerapan metode permainan menyusun tusuk gigi. Siklus dihentikan apabila minat belajar sudah mencapai target yang peneliti tetapkan. Adapun target tersebut yaitu jika minat siswa meningkat mencapai 75% maka siklus akan dihentikan. Minat belajar matematika siswa pada setiap pertemuan akan dilihat menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Menurut Arikunto, dkk, mengemukakan Model siklus dalam tindakan kelas yang mempunyai empat komponen yaitu rencana, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi, seperti gambar berikut.³⁹

³⁸Igak Wardhani. dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: UT, 2007, h.13-14

³⁹*Ibid.*, h. 10



Gambar 1. Daur Penelitian Tindakan Kelas

Sedangkan Arikunto menyatakan secara garis besar tindakan kelas dilaksanakan melalui empat tahap:

1. Perencanaan tindakan, perencanaan tindakan dilakukan dengan menyusun silabus dan sistem penilaian, membuat RPP dan membuat LKS yang menitikberatkan aktivitas siswa dengan menggunakan benda-benda nyata yang dekat dengan dunia siswa dan mempersiapkan lembar pengamatan terstruktur.
2. Pelaksanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dengan melakukan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang dikerjakan siswa untuk lebih banyak bekerja menggunakan benda-benda di sekitar yang akhirnya mengantar siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan yang didapatnya.
3. Pengamatan dilaksanakan bersamaan waktunya dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh pengamat. Adapun lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi terstruktur yang akan diisi oleh pengamat yang bertindak sebagai pengamat.
4. Refleksi dilandasi dari masalah yang ditemukan peneliti yakni rendahnya hasil belajar siswa. Tujuannya adalah mengetahui kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang dilakukan untuk dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.⁴⁰

⁴⁰*Ibid.*, h. 12

Berdasarkan teori di atas, peneliti melakukan tahapan-tahapan rencana tindakan kelas sebagai berikut, yaitu:

1. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun silabus dan sistem penilaian, Silabus disusun berdasarkan prinsip berorientasi pada pencapaian kompetensi. Berdasarkan prinsip tersebut maka silabus mata pelajaran matematika diformat dalam bentuk tabel yang berisi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pokok, kegiatan pembelajaran, alokasi waktu, sumber belajar, dan penilaian.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun menggunakan langkah-langkah metode permainan menyusun tusuk gigi dalam pembelajaran matematika yang disusun secara sistematis berisi: standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran memuat kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan berpedoman pada langkah-langkah metode permainan menyusun tusuk gigi.
- c. Lembar Kerja Siswa (LKS), Lembar Kerja Siswa yang digunakan akan memuat nama, materi pokok, indikator, dan prosedur yang terdiri atas soal yang akan diselesaikan serta sumber bahan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Langkah-langkah pembelajaran dengan metode permainan menyusun tusuk gigi secara umum adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan awal

- 1) Salam pembuka.
- 2) Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa berkaitan dengan materi yang diajarkan, terutama sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.
- 3) Guru menyampaikan langkah-langkah metode pembelajaran serta tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan menyusun tusuk gigi dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas.
- 2) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.
- 3) Guru meminta beberapa orang siswa untuk mempraktikkannya di depan kelas di hadapan teman-temannya.
- 4) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.
- 5) Guru memberikan Latihan Kerja Siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan.
- 6) Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi.

- 7) Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.
- 8) Guru bersama siswa membahas Latihan yang telah dikerjakan.
- 9) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa
- 10) Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil.

c. Penutup

- 1) Guru membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.
- 2) Guru memerintahkan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya

3. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dikelas untuk mendapatkan informasi mengenai penerapan metode permainan menyusun tusuk gigi dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memberi masukan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, sehingga masukan-masukan dari pengamat dapat dipakai untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya. Dalam penelitian ini yang menjadi observernya adalah teman sejawat yakni ibu Erlita.

4. Refleksi

Hasil yang didapat pada tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis. Hal ini dilakukan agar mengetahui kelebihan dan kekurangan

dari tindakan yang dilakukan. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi guru dan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi yang dikumpulkan dan dianalisa bagaimana penerapan pembelajaran metode permainan menyusun tusuk gigi yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.⁴¹ Adapun instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, kartu soal, dan lembar kerja siswa (LKS).
2. Instrumen pengumpulan data, untuk mendapatkan data tentang minat belajar siswa melalui penerapan metode permainan menyusun tusuk gigi, peneliti menggunakan lembar observasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini akan dilakukan dengan melakukan pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi dan observasi.

1. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang sejarah sekolah, kurikulum, keadaan guru dan siswa, serta sarana dan prasarana yang ada di Sekolah tersebut.

⁴¹Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2010, h. 84

2. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Observasi juga digunakan untuk mengetahui minat belajar matematika setelah tindakan yakni dengan penerapan metode permainan menyusun tusuk gigi maupun dari sebelum tindakan. Observasi ini dilakukan untuk setiap kali pertemuan dengan mengisi lembar observasi yang sudah disediakan. Observer atau pengamat hanya menandai dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kegiatan yang muncul pada lembar observasi yang disediakan.

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah kegiatan statistik yang dimulai dari kegiatan menghimpun data, menyusun atau mengukur data, mengolah data, menyajikan dan menganalisis data angka memberikan gambaran suatu gejala, peristiwa atau keadaan.⁴²

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk mendiskriptifkan data tentang minat siswa selama proses pembelajaran. Analisis data ini dilakukan perindividu subjek secara keseluruhan, baik dari data selama proses pembelajaran tanpa tindakan, maupun selama proses pembelajaran dengan tindakan. Untuk menentukan keberhasilan aktivitas guru dan aktivitas siswa, serta minat belajar siswa selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

⁴²Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta: LSFK₂P, 2003, h. 2

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyak individu)

P = Angka persentase

100% = Bilangan tetap.⁴³

⁴³Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004, h. 43

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Sekolah

1. Sejarah Berdirinya Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 001 terletak di Desa Binamang Kecamatan XIII Koto Kampar. Pada 001 merupakan sekolah induk di daerah XIII Koto Kampar. Karena SD ini merupakan satu-satunya SD dari tiga desa yaitu Koto Tengah, Lubuk Agung dan Binamang. Pada tahun 1976 Sekolah Dasar ini dibagi menjadi tiga yaitu Sekolah dasar Negeri 002 untuk Desa Koto Tengah, Sekolah Dasar Negeri 003 untuk Desa Lubuk Agung dan Sekolah Dasar 001 tetap terletak di Desa Binamang. Pada tahun 1976 Desa Binamang mendapat bantuan Inpres untuk penambahan lokal. Pada awalnya hanya terdiri dari tiga lokal 1 kantor majelis guru yang sekaligus bergabung dengan ruang kepala sekolah. Dengan adanya bantuan Inpres maka ruang majlis guru dan ruang kepala sekolah telah terpisah dan ditambahkan ruang belajar siswa. Sekolah Dasar ini semakin hari semakin menunjukkan perkembangan yang signifikan ditambah dengan keadaan bangunan yang semakin bagus.

Semenjak berdirinya Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang ini telah terjadi pergantian kepala sekolah sebanyak 4 kali yaitu:

- a. Pada tahun 1966-1976 sebagai kepala sekolahnya adalah Bakri M.
- b. Pada tahun 1976-1988 sebagai kepala sekolahnya adalah Abu Samah.
- c. Pada tahun 1988-2000 sebagai kepala sekolahnya adalah Rahmi.

d. Kemudian pada tahun 2000-sekarang Kepala Sekolahnya adalah Mariamin.⁴⁴

2. Keadaan Guru dan Siswa

1) Keadaan Guru

Guru-guru yang mengajar di Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang terdiri dari guru negri dan guru honorer yang berjumlah sebanyak 14 orang yaitu 3 orang 3 orang guru laki-laki dan 11 orang guru perempuan. Untuk lebih jelasnya keadaan guru yang mengajar di Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang, baik itu pada bidang studi maupun jabatannya dapat di lihat pada tabel berikut:

TABEL IV.1
KEADAAN GURU SEKOLAH DASAR NEGEGRi 001
BINAMANG KABUPATEN KAMPAR

No	Nama	Jenis kelamin	Bidang Studi	Jabatan
1	Mariamin	P	-	Kepala Sekolah
2	Amrah	L	Olahraga	Wakil Kepala Sekolah
3	H. Sapridi	L	Guru Agama	Guru
4	Salmiati	P	Sains	Guru
5	Erlita	P	Matematika	Guru
6	Nuraini	P	SBK	Guru
7	Basriah	P	PPKn	Guru
8	Guzaimah	P	IPS	Guru
9	Megawati	P	Sains	Guru
10	Fitra Yeni	P	Matematika	Guru
11	Mukhtar	L	Bahasa Inggris	Guru
12	Nurhadisah	P	Agama	Guru
13	Nailiza	P	Pustaka	Guru
14	Risda S	P	Arab Melayu	Guru
15	Eni wati	P	IPS	Guru
16	Anwardi	L	Arab Melayu	Guru
17	Fitri Yani	P	Bahasa Indonesia	Guru
18	Azri	L	-	Tata Usaha

Sumber Data: Sekolah dasar Negeri 001 Binamang

⁴⁴ Dokumen SDN 001 Binamang Kecamatan XIII Koto Kampar

2) Keadaan Siswa

Sebagai sarana utama dalam pendidikan siswa merupakan system pendidikan dibimbing dan dididik agar mencapai kedewasaan yang bertanggung jawab oleh pendidik. Adapun jumlah seluruh siswa Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang dapat di lihat pada tabel berikut:

TABEL IV.2
KEADAAN SISWA SEKOLAH DASAR NEGEGRI 001
BINAMANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	10	15	25
2	II	14	16	30
3	III	12	16	28
4	IV	7	14	21
5	V	9	16	35
6	VI	8	12	20
Total	6	62	83	159

Sumber Data: Sekolah dasar Negeri 001 Binamang

3. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan komponen pokok yang sangat penting guna menunjang tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan, tanpa sarana dan prasarana yang memadai pendidikan tidak akan memberikan hasil yang maksimal. Secara garis besar sarana dan prasarana yang ada di Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang adalah sebagai berikut:

TABEL IV.3
KEADAAN SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 001
BINAMANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

No	Jenis ruang	Jumlah Unit	Kondisi
1	Ruang Kelas	6	Baik
2	Ruang Tamu	1	Baik
3	Ruang Kepsek	1	Baik
4	Ruang Guru	1	Baik
5	Ruang Ibadah	1	Baik
6	Ruang UKS/TU	1	Baik
7	Kantin	2	Baik
8	Parkir	1	Baik
9	Lapangan	1	Baik
10	WC	3	Baik

Sumber Data: Sekolah dasar Negeri 001 Binamang

B. Data Hasil Penelitian

1. Data Pada Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini, penulis melakukan berbagai persiapan dan hal-hal yang dianggap perlu untuk menunjang kelancaran dalam implementasi pembelajaran dengan menggunakan metode permainan menyusun tusuk gigi. Dalam menggunakan metode ini ada beberapa perangkat yang harus disiapkan. Persiapan tersebut terdiri dari penyediaan alat permainan, penentuan tindakan dan persiapan perangkat pembelajaran yang digunakan. Alat permainan dalam menggunakan metode ini terdiri dari setumpuk tusuk gigi dan lem untuk menempelkan susunan tusuk gigi tersebut dalam pola yang menarik. Adapun waktu dimulainya penelitian ini adalah pada hari senin, tanggal 7 Januari 2012 pada kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang. Sedangkan materi atau pokok bahasan yang dilaksanakan adalah perkalian bilangan dua angka. Selanjutnya, penulis mempersiapkan perangkat pembelajaran yang diperlukan, seperti Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, serta lembar observasi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan menyusun tusuk gigi.

2. Sebelum Tindakan (7 Januari 2013)

Untuk mengetahui minat siswa sebelum menggunakan metode permainan menyusun tusuk, peneliti melakukan satu kali pertemuan untuk mengukur minat siswa menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab dan penugasan sesuai dengan RPP pra tindakan pertemuan pertama (lihat lampiran B).

Pada pra tindakan peneliti melakukan pembelajaran dengan menyampaikan pokok bahasan tentang perkalian, yang membahas tentang arti dari perkalian. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan teman sejawat yaitu ibu Erlita, untuk mengobservasi aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran yang dilakukan. Dalam hal ini yang bertindak sebagai pelaksana tindakan guru adalah peneliti sendiri. Adapun hasil observasi minat siswa pertemuan ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

TABEL IV.4
REKAPITULASI OBSERVASI MINAT SISWA SEBELUM
PENERAPAN METODE PERMAINAN MENYUSUN TUSUK GIGI

No	Indikator Minat Belajar	Frekuensi	Persentase
1	Siswa hadir di kelas tepat waktu sebelum pembelajaran matematika dimulai.	27	90.00%
2	Siswa mempersiapkan perlengkapan belajar.	15	50.00%
3	Siswa membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya.	20	66.67%
4	Siswa menunjukkan kesiapan dalam menerima pelajaran.	14	46.67%
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran.	22	73.33%
6	Siswa menjawab soal-soal yang diberikan guru.	18	60.00%
7	Siswa berani mengeluarkan pendapatnya.	16	53.33%
8	Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami.	20	66.67%
9	Siswa mengerjakan tugas-tugas belajar yang diberikan guru.	15	50.00%
10	Siswa membuat catatan atau rangkuman terhadap pelajaran yang diberikan.	18	60.00%
	Jumlah	185	61.67%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Dari tabel di atas diketahui bahwa siswa secara keseluruhan rata-rata minat siswa sebesar 61.67% dengan kategori cukup. Adapun rinciannya sebagai berikut: Siswa hadir di kelas tepat waktu sebelum pembelajaran matematika dimulai dengan persentase 90%, hanya sebagian kecil saja yang tidak hadir tepat waktu. Siswa yang mempersiapkan perlengkapan belajar hanya mencapai persentase 50%. Siswa membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya 66.67%. Siswa menunjukkan kesiapan dalam menerima pelajaran 46.67%. Siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran 73.33%. Siswa menjawab soal-soal yang diberikan guru 60%. Siswa berani mengeluarkan pendapatnya 53.33%. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami 66.67%. Siswa mengerjakan tugas-tugas belajar yang diberikan guru 50%. Siswa membuat catatan atau rangkuman terhadap pelajaran yang diberikan 61.67%. Maka untuk meningkatkan minat

belajar siswa tersebut, digunakan metode permainan plat nomor kendaraan yang akan dilaksanakan berikut ini.

3. Siklus Pertama/pertemuan kedua (8 Januari 2013)

a. Perencanaan/persiapan tindakan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran/RPP (lihat lampiran B) dan lembar observasi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika (lihat lampiran D) dan lembar observasi aktifitas guru dan aktifitas siswa (lihat lampiran E dan F) serta lembar kerja siswa/LKS 2 (lihat lampiran C).

b. Pelaksanaan

Proses pelaksanaan dari implementasi metode permainan menyusun tusuk gigi pada kegiatan dimulai dengan salam pembuka dan menghsen siswa yang dilanjutkan memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa berkaitan dengan materi perkalian satu angka dengan satu angka, terutama sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Kegiatan selanjutnya adalah menyampaikan langkah-langkah metode pembelajaran serta tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

Pada kegiatan guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan menyusun tusuk gigi dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas. Kemudian guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa dan membagikan lembar kerja siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan.

Selanjutnya guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi, memerintahkan siswa untuk menyusun tusuk gigi sesuai perkalian yang termuat dalam LKS dan meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya. Guru juga memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil. Pada tahap ini guru juga memberikan soal latihan untuk penambahan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Pada akhir pembelajaran guru membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Dalam penelitian ini memiliki dua observer yaitu peneliti dibantu oleh seorang guru bidang studi lain. Observer melakukan pengamatan tentang aktifitas guru dan siswa serta minat siswa dalam pembelajaran matematika.

1) Observasi aktifitas guru

Adapun hasil observasi aktifitas guru pada pertemuan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL IV.5
OBSERVASI AKTIFITAS GURU PERTEMUAN KEDUA SIKLUS
PERTAMA

No	Aspek yang diamati	Kriteria	
Kegiatan Awal		Ya	Tidak
1	Guru memulai pelajaran dengan salam pembuka	√	
2	Guru mengabsen siswa	√	
3	Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa berkaitan dengan materi perkalian satu angka dengan satu angka, terutama sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.	√	
4	Guru menyampaikan langkah-langkah metode pembelajaran serta tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.	√	
Kegiatan Inti			
5	Guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan menyusun tusuk gigi dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas.	√	
6	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.		√
7	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.	√	
8	Guru membagikan lembar kerja siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan.	√	
9	Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi	√	
10	Guru memerintahkan siswa untuk menyusun tusuk gigi sesuai perkalian yang termuat dalam LKS.	√	
11	Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.	√	
12	Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil.	√	
13	Selanjutnya guru memberikan soal Latihan yang untuk dikerjakan.	√	
Penutup			
14	Guru membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.	√	
15	Guru memerintahkan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.		√
	Jumlah	13	2
	Persentase	86.67%	13.33%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Pelaksanaan observasi aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Dari tabel IV.5 di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2 ini dapat berjalan dengan baik, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai 13 atau sebesar

86.67% dari seluruh aktivitas yang dilakukan. Walaupun pada siklus I pertemuan kedua ini sudah dapat dikatakan berjalan dengan baik, akan tetapi dari tabel di atas juga dapat kita lihat bahwa masih ada kekurangan-kekurangan yaitu terdapat dua aspek yang tidak terlaksana. Pertama, yaitu aspek ke-6 atau aspek tentang guru memberikan kesempatan untuk menanyakan hal tidak dimengerti tidak terlaksana. Aspek ini tidak terlaksana dikarenakan guru terfokus kepada pembagian kelompok. Sedangkan yang kedua adalah aspek ke-15 atau memerintahkan siswa mempelajari materi juga tidak terlaksana disebabkan terbatasnya waktu.

Kemudian dari tabel di atas juga diketahui bahwa kelemahan-kelemahan guru dalam penggunaan metode permainan menyusun tusuk gigi adalah: Guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti dan tidak memerintahkan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya hal ini disebabkan keterbatasan waktu yang digunakan dalam pembelajaran dalam artian bahwa metode ini cukup menyita waktu dalam proses pembelajaran.

2) Observasi aktifitas siswa

Adapun hasil observasi aktifitas siswa pada pertemuan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL IV.6
OBSERVASI AKTIFITAS SISWA PERTEMUAN KEDUA SIKLUS
PERTAMA

No	Indikator	F	P
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang <u>metode pembelajaran yang akan diterapkan.</u>	27	90.00%
2	Siswa bertanya tentang hal yang tidak dimengerti.	28	93.33%
3	Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa.	28	93.33%
4	Siswa mendiskusikan LKS yang diberikan.	28	93.33%
5	Siswa menjawab soal-soal didalam LKS.	22	73.33%
6	Siswa menyelesaikan soal perkalian dengan menyusun tusuk gigi sesuai perkalian yang termuat dalam LKS.	20	66.67%
7	Siswa mempresentasikan hasil kerja dari diskusi tiap-tiap kelompoknya.	16	53.33%
8	Siswa yang belum berhasil menyelesaikan soal-soal mengerjakan kembali bentuk perkalian yang telah direpresentasikan oleh kelompok lain.	26	86.67%
9	Siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan.	19	63.33%
10	Siswa bersama guru membuat kesimpulan pelajaran	17	56.67%
	Jumlah	231	77.00%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Berdasarkan tabel IV.6 dapat diketahui skor aktivitas siswa secara klasikal atau secara keseluruhan pada pertemuan 2 sebesar 77.00%. Pada aspek 1 tentang memperhatikan penjelasan guru tentang metode pembelajaran yang akan diterapkan 90% memperhatikan. Pada aspek tentang bertanya tentang hal yang tidak dimengerti 93% bertanya. Pada aspek membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa 93.33% membentuk kelompok. Pada aspek mendiskusikan LKS yang diberikan 93.33% berdiskusi. Pada aspek menjawab soal-soal di dalam LKS 73.33% menjawab atau mengerjakan. Pada aspek menyelesaikan soal perkalian dengan menyusun tusuk gigi sesuai perkalian yang termuat dalam LKS 66.67% mengerjakan. Pada aspek mempresentasikan hasil kerja dari diskusi tiap-tiap kelompoknya 53.33% saja yang mempresentasikan.

Pada aspek siswa yang belum berhasil menyelesaikan soal-soal mengerjakan kembali bentuk perkalian yang telah diresentaseikan oleh kelompok lain 86.67% mengerjakan kembali. Pada aspek mengerjakan soal latihan yang diberikan 63.33%. Pada aspek membuat kesimpulan pelajaran yang telah dipelajari 56.67% siswa bersama guru yang bersama-sama membuat kesimpulan.

3) Observasi minat siswa

Adapun hasil observasi minat siswa pada pertemuan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL IV.7
REKAPITULASI OBSERVASI MINAT SISWA BELAJAR
MATEMATIKA SIKLUS PERTAMA PERTEMUAN KEDUA

No	Indikator Minat Belajar	Frekuensi	Persentase
1	Siswa hadir di kelas tepat waktu sebelum pembelajaran matematika dimulai.	28	93.33%
2	Siswa mempersiapkan perlengkapan belajar.	27	90.00%
3	Siswa membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya.	21	70.00%
4	Siswa menunjukkan kesiapan dalam menerima pelajaran.	15	50.00%
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran.	27	90.00%
6	Siswa menjawab soal-soal yang diberikan guru.	18	60.00%
7	Siswa berani mengeluarkan pendapatnya.	17	56.67%
8	Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami.	28	93.33%
9	Siswa mengerjakan tugas-tugas belajar yang diberikan guru.	21	70.00%
10	Siswa membuat catatan atau rangkuman terhadap pelajaran yang diberikan.	22	73.33%
	Jumlah	224	74.67%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Dari tabel di atas diketahui bahwa siswa secara keseluruhan rata-rata minat siswa sebesar meningkat menjadi 74.67% dengan kategori baik. Adapun rinciannya sebagai berikut: Siswa hadir di kelas tepat waktu sebelum pembelajaran matematika dimulai dengan

persentase 93.33%. Siswa yang mempersiapkan perlengkapan belajar hanya mencapai persentase 90%. Siswa membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya 70%. Siswa menunjukkan kesiapan dalam menerima pelajaran 50%. Siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran 90%. Siswa menjawab soal-soal yang diberikan guru 60%. Siswa berani mengeluarkan pendapatnya 56.67%. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami 93.33%. Siswa mengerjakan tugas-tugas belajar yang diberikan guru 70%. Siswa membuat catatan atau rangkuman terhadap pelajaran yang diberikan 73.33%.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus pertama diperoleh berdasarkan hasil analisis data untuk tiap-tiap langkah pelaksanaan tindakan yang akan dideskripsikan peneliti pada tahap ini. Selanjutnya didiskusikan dengan observer, yang berperan sebagai observer yaitu teman sejawat. Dengan memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang dikemukakan di atas dan melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil pembahasan peneliti dan pengamat terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus pertama terdapat beberapa kelemahan pembelajaran diantaranya:

- 1) Guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti dan tidak memerintahkan

siswa untuk mempelajari materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya, kemungkinan karena waktu yang terbatas.

- 2) Guru masih lemah dalam menggerakkan siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran dan mengarahkan siswa untuk menyusun tusuk gigi dalam bentuk yang lebih menarik.
- 3) Sedangkan untuk minat belajar siswa sudah mencapai kategori tinggi dengan persentase 74.67%, Hampir mencapai persentase keberhasilan yang telah ditentukan. Kemampuan siswa menangkap pelajaran dalam belajar tidak terlepas dari aktivitas guru. Minat belajar siswa diprediksi meningkat seiring dengan adanya kepiawaian guru dalam membawakan materi pelajaran. Namun peneliti belum merasa puas, maka dilanjutkan dengan siklus kedua.

Adapun tindak lanjut untuk memperbaiki pada siklus kedua pada pertemuan selanjutnya adalah:

- 1) Memaksimalkan proses pembelajaran pada tahap awal dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.
- 2) Memaksimalkan waktu yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggerakkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

4. Siklus Kedua/Pertemuan Ketiga (10 Januari 2013)

a. Perencanaan/persiapan tindakan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran/RPP (lihat lampiran B) dan lembar observasi minat siswa

dalam mengikuti pembelajaran matematika (lihat lampiran D) dan lembar observasi aktifitas guru dan aktifitas siswa (lihat lampiran E dan F) serta lembar kerja siswa/LKS 3 (lihat lampiran C).

b. Pelaksanaan

Pada implementasi siklus kedua ini guru juga memulai kegiatan Awal dengan salam pembuka yang dilanjutkan dengan mengabsen siswa pada tahap ini guru juga memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa berkaitan dengan materi perkalian satu angka dengan satu angka, terutama sesuai dengan indikator yang ingin dicapai dan menyampaikan langkah-langkah metode pembelajaran serta tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

Pada kegiatan inti dari proses pembelajaran yang dilakukan guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan menyusun tusuk gigi dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas. Guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti. Pada tahap selanjutnya guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa dan membagikan lembar kerja siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan. Proses pembelajaran dikontrol oleh guru agar siswa mendiskusikan kerja kelompoknya yang termuat dalam LKS yang diberikan. Selanjutnya guru memerintahkan siswa untuk menyusun tusuk gigi sesuai perkalian yang termuat dalam LKS dan meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk

mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya. Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil. Untuk penambahan penguasaan materi guru memberikan soal latihan untuk dikerjakan. Pada akhir pembelajaran guru membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Dalam penelitian ini memiliki dua observer yaitu peneliti dibantu oleh seorang guru bidang studi lain. Observer melakukan pengamatan tentang aktifitas guru dan siswa serta minat siswa dalam pembelajaran matematika.

1) Observasi aktifitas guru

Adapun hasil observasi aktifitas guru pada pertemuan ini dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL IV.8
OBSERVASI AKTIFITAS GURU PERTEMUAN KETIGA
SIKLUS KEDUA

No	Aspek yang diamati	Kriteria	
Kegiatan Awal		Ya	Tidak
1	Guru memulai pelajaran dengan salam pembuka	√	
2	Guru mengabsen siswa	√	
3	Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa berkaitan dengan materi perkalian satu angka dengan satu angka, terutama sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.	√	
4	Guru menyampaikan langkah-langkah metode pembelajaran serta tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.	√	
Kegiatan Inti			
5	Guru menerangkan pelajaran yakni materi perkalian menggunakan permainan menyusun tusuk gigi dengan metode ceramah dan presentasi di depan kelas.	√	
6	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti.	√	
7	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.	√	
8	Guru membagikan lembar kerja siswa kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan didiskusikan.	√	
9	Guru mengontrol jalannya kerja kelompok atau diskusi	√	
10	Guru memerintahkan siswa untuk menyusun tusuk gigi sesuai perkalian yang termuat dalam LKS.	√	
11	Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja dan diskusi kelompoknya.	√	
12	Guru memberikan pujian kepada siswa atau kelompok yang berhasil dan memberi motivasi kepada kelompok yang belum berhasil.	√	
13	Selanjutnya guru memberikan soal Latihan yang untuk dikerjakan.	√	
Penutup			
14	Guru membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.	√	
15	Guru memerintahkan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.		√
Jumlah		14	1
Persentase		93,33%	6,67%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Pelaksanaan observasi aktivitas guru tersebut adalah gambaran pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Dari tabel IV.5 di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2 ini dapat berjalan dengan baik, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai 14 atau sebesar 93.33% dari seluruh aktivitas yang dilakukan. Pada aspek 15 atau

aspek tentang memerintahkan siswa untuk mempelajari materi yang diajarkan pada pertemuan sebelumnya tidak terlaksana disebabkan tahap pembelajaran sebelumnya memakan waktu yang lama sehingga guru tidak sempat untuk memberikan arahan kepada siswa untuk mengulang atau mempelajari materi untuk pertemuan berikutnya..

2) Observasi aktifitas siswa

TABEL IV.9
OBSERVASI AKTIFITAS SISWA PERTEMUAN KEDUA
SIKLUS PERTAMA

No	Indikator	F	P
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang <u>metode pembelajaran yang akan diterapkan.</u>	28	93.33%
2	<u>Siswa bertanya tentang hal yang tidak dimengerti.</u>	28	93.33%
3	Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 <u>orang siswa.</u>	28	93.33%
4	<u>Siswa mendiskusikan LKS yang diberikan.</u>	29	96.67%
5	<u>Siswa menjawab soal-soal didalam LKS.</u>	22	73.33%
6	Siswa menyelesaikan soal perkalian dengan menyusun tusuk gigi sesuai perkalian yang termuat <u>dalam LKS.</u>	21	70.00%
7	Siswa mempresentasikan hasil kerja dari diskusi <u>tiap-tiap kelompoknya.</u>	19	63.33%
8	Siswa yang belum berhasil menyelesaikan soal-soal mengerjakan kembali bentuk perkalian yang <u>telah diresentasikan oleh kelompok lain.</u>	28	93.33%
9	<u>Siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan.</u>	22	73.33%
10	<u>Siswa bersama guru membuat kesimpulan pelajaran</u>	19	63.33%
	Jumlah	244	81.33%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Berdasarkan tabel IV.6 dapat diketahui skor aktivitas siswa secara klasikal atau secara keseluruhan pada pertemuan ketiga ini sebesar 81.33%. Pada aspek 1 tentang memperhatikan penjelasan guru tentang metode pembelajran yang akan diterapkan 93.33% memperhatikan. Pada aspek tentang bertanya tentang hal yang tidak dimengerti 93% bertanya. Pada aspek membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa 93.33% membentuk kelompok. Pada

aspek mendiskusikan LKS yang diberikan 96.67% berdiskusi. Pada aspek menjawab soal-soal di dalam LKS 73.33% menjawab atau mengerjakan. Pada aspek menyelesaikan soal perkalian dengan menyusun tusuk gigi sesuai perkalian yang termuat dalam LKS 70% mengerjakan. Pada aspek mempresentasikan hasil kerja dari diskusi tiap-tiap kelompoknya 63.33% saja yang mempresentasikan. Pada aspek siswa yang belum berhasil menyelesaikan soal-soal mengerjakan kembali bentuk perkalian yang telah diresentasikan oleh kelompok lain 93.33% mengerjakan kembali. Pada aspek mengerjakan soal latihan yang diberikan 73.33%. Pada aspek membuat kesimpulan pelajaran yang telah dipelajari 63.33% siswa bersama guru yang bersama-sama membuat kesimpulan.

3) Observasi minat siswa

TABEL IV.10
REKAPITULASI OBSERVASI MINAT SISWA BELAJAR
MATEMATIKA SIKLUS PERTAMA PERTEMUAN KEDUA

No	Indikator Minat Belajar	Frekuensi	Persentase
1	Siswa hadir di kelas tepat waktu sebelum pembelajaran matematika dimulai.	30	100.00%
2	Siswa mempersiapkan perlengkapan belajar.	28	93.33%
3	Siswa membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya.	22	73.33%
4	Siswa menunjukkan kesiapan dalam menerima pelajaran.	16	53.33%
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran.	28	93.33%
6	Siswa menjawab soal-soal yang diberikan guru.	18	60.00%
7	Siswa berani mengeluarkan pendapatnya.	20	66.67%
8	Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami.	28	93.33%
9	Siswa mengerjakan tugas-tugas belajar yang diberikan guru.	22	73.33%
10	Siswa membuat catatan atau rangkuman terhadap pelajaran yang diberikan.	24	80.00%
	Jumlah	236	78.67%

Sumber: Data Hasil Observasi, 2013

Dari tabel di atas diketahui bahwa siswa secara keseluruhan rata-rata minat siswa sebesar meningkat menjadi 78.67% dengan kategori baik. Adapun rinciannya sebagai berikut: Seluruh siswa sudah hadir di kelas tepat waktu sebelum pembelajaran matematika dimulai atau dengan persentase 100%. Siswa yang mempersiapkan perlengkapan belajar hanya mencapai persentase 93.33%. Siswa membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya 73.33%. Siswa menunjukkan kesiapan dalam menerima pelajaran 53.33%. Siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran 93.33%. Siswa menjawab soal-soal yang diberikan guru 60%. Siswa berani mengeluarkan pendapatnya 56.67%. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami 93.33%. Siswa mengerjakan tugas-tugas belajar yang diberikan guru 73.33%. Siswa membuat catatan atau rangkuman terhadap pelajaran yang diberikan 80%.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus kedua ini diperoleh bahwa aktifitas siswa sudah terlihat aktif, hal ini juga terlihat dari hasil obsevasi aktivitas siswa yang meningkat. walaupun belum semuanya, namun peneliti merasa puas karena proses pembelajaran telah berjalan sesuai dengan apa yang peneliti rencanakan. Berdasarkan hasil diskusi dengan observer dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan menyusun tusuk gigi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase minat belajar siswa pada

pertemuan ketiga pada siklus kedua ini yaitu mencapai 78.67%. Hasil ini memberikan kesimpulan bahwa siklus kedua pada pertemuan ketiga ini dihentikan dengan alasan indikator keberhasilan yang telah melewati yang ditetapkan telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

C. Pembahasan

Penyajian hasil penelitian yang dianalisis adalah peningkatan minat belajar matematika siswa, yaitu dari data yang diperoleh selama proses pembelajaran, baik sebelum penerapan tindakan maupun setelah penerapan tindakan, yaitu dengan menerapkan metode permainan menyusun tusuk gigi.

Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, yaitu dengan membandingkan antara data yang diperoleh dari hasil pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan tindakan, yaitu metode permainan menyusun tusuk gigi. Selanjutnya, analisis ini dilakukan dengan membandingkan nilai persentase rata-rata tingkat minat belajar matematika siswa dari hasil angket dalam proses pembelajaran antara sebelum dan sesudah penerapan tindakan.

Adapun perbandingan persentase rata-rata ketercapaian indikator minat belajar matematika siswa selama proses pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

TABEL IV.11
PENINGKATAN MINAT SISWA BELAJAR MATEMATIKA

No	Indikator Minat Belajar	Tanpa Tindakan		siklus I		siklus II	
		%	Kategori	%	Kategori	%	Kategori
1	Siswa hadir di kelas tepat waktu sebelum pembelajaran matematika dimulai.	90.00%	Baik Sekali	93.33%	Baik Sekali	100.00%	Baik Sekali
2	Siswa mempersiapkan perlengkapan belajar.	50.00%	Kurang	90.00%	Baik Sekali	93.33%	Baik Sekali
3	Siswa membawa buku wajib dan buku penunjang lainnya.	66.67%	Cukup	70.00%	Cukup	73.33%	Baik
4	Siswa menunjukkan kesiapan dalam menerima pelajaran.	46.67%	Kurang	50.00%	Kurang	53.33%	Kurang
5	Siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran.	73.33%	Baik	90.00%	Baik Sekali	93.33%	Baik Sekali
6	Siswa menjawab soal-soal yang diberikan guru.	60.00%	Cukup	60.00%	Cukup	60.00%	Cukup
7	Siswa berani mengeluarkan pendapatnya.	53.33%	Kurang	56.67%	Cukup	66.67%	Cukup
8	Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami.	66.67%	Cukup	93.33%	Baik Sekali	93.33%	Baik Sekali
9	Siswa mengerjakan tugas-tugas belajar yang diberikan guru.	50.00%	Kurang	70.00%	Cukup	73.33%	Baik
10	Siswa membuat catatan atau rangkuman terhadap pelajaran yang diberikan.	60.00%	Cukup	73.33%	Baik	80.00%	Baik

Berdasarkan tabel peningkatan hasil persentase rata-rata ketercapaian minat belajar matematika siswa untuk semua indikator di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan minat belajar dalam proses pembelajaran antara sebelum penerapan dan sesudah penerapan tindakan (pra tindakan, siklus I, dan siklus II). Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa

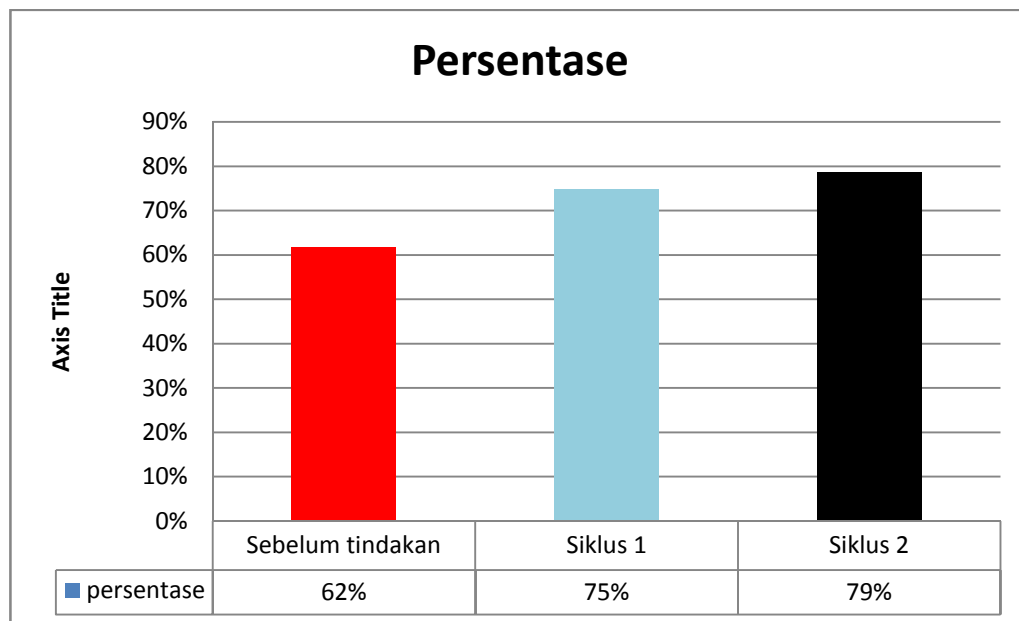
dalam pembelajaran matematika dengan penerapan metode permainan menyusun tusuk gigi.

TABEL IV.12
PENINGKATAN MINAT SISWA BELAJAR MATEMATIKA
PERSIKLUS

No	Siklus	Rata-rata	Keterangan
1	Sebelum tindakan	61.67%	Cukup
2	Siklus 1	74.67%	Baik
3	Siklus 2	78.67%	Baik

Dari hasil tabel di atas diketahui bahwa minat siswa sebelum tindakan dengan rata-rata 61.67% dengan kategori cukup, kemudian pada siklus 1 meningkat sebesar 74.67% dengan kategori baik. Pada siklus 2 minat siswa mencapai rata-rata 78.67% dengan kategori baik, persentase ini melewati indikator yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata ketercapaian minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan melalui penerapan metode permainan menyusun tusuk gigi. Hal ini terlihat dari hasil persentase ketercapaian minat belajar matematika siswa pada pembelajaran dengan menerapkan metode permainan menyusun tusuk gigi lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil persentase minat belajar pada pembelajaran tanpa penerapan model pembelajaran tersebut. Persentase peningkatan minat tersebut dapat juga dilihat pada diagram berikut:



Gambar. 2 Histogram Peningkatan Minat Siswa Belajar Matematika Persiklus

Dengan penerapan metode permainan menyusun tusuk gigi dalam pembelajaran, tingkat aktivitas siswa semakin meningkat karena siswa sekolah dasar pada umumnya masih berda pada masa bermain. Dalam proses pembelajaran, siswa dibimbing untuk melakukan permainan dengan menyusun tusuk gigi kedalam bentuk pola perhitungan perkalian. Disamping itu, pembelajaran melalui proses permainan juga dirasa lebih menyenangkan bukan sekedar menerima dan menghafal informasi dari materi pelajaran. Dalam berinkuiri siswa diajak untuk berpikir sambil bermain yang dilakukan secara berkelompok, sehingga proses kerja sama yang baik bisa terjalin, dan semua siswa dapat saling bertukar pikiran dalam proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka diperoleh kesimpulan bahwa terjadi peningkatan minat belajar matematika siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang dengan penerapan metode permainan menyusun tusuk gigi, khususnya pada pokok bahasan perkalian. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis ketercapaian minat belajar matematika siswa untuk semua indikator yang mengalami peningkatan antara sebelum dan sesudah tindakan. Adapun persentase rata-rata ketercapaian minat belajar matematika siswa pada pembelajaran awal (sebelum penerapan tindakan) adalah 61.67%, sedangkan setelah penerapan tindakan meningkat menjadi 78.67%.

Berdasarkan keterangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan menyusun tusuk gigi dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 001 Binamang, khususnya pada pokok bahasan perkalian. Adapun peningkatan tersebut terjadi secara bertahap pada tiap siklusnya dalam pembelajaran matematika antara sebelum dan sesudah penerapan tindakan.

B. Saran

Adapun saran yang dapat penulis kemukakan mengenai penerapan metode permainan menyusun tusuk gigi adalah sebagai berikut:

1. Dalam menerapkan metode permainan menyusun tusuk gigi, sebaiknya guru harus lebih banyak memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi dalam penyusunan pola susunan tusuk gigi yang dilakukan oleh siswa sesuai dengan perkembangan kemampuan logika dan nalarnya.
2. Dalam menerapkan metode permainan menyusun tusuk gigi, sebaiknya guru harus dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran, terutama dalam mengajak siswa untuk melakukan penyusunan pola perkalian yang akan diselesaikan.
3. Oleh karena dalam pelaksanaannya memerlukan waktu yang relatif panjang, maka guru hendaknya dapat menggunakan waktu seefektif mungkin agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abdur Rachman. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Tiara Wacana, Cet. 4, 1993.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 1998.
- Baharudin dan Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media Group, 2010.
- Budiman, Nandang. *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: DEPDIKNAS, 2006.
- Depdikbud. *Buku Laporan Pendidikan SD*. Jakarta: Depdikbud, 2011.
- Depdiknas. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang, 2006.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Gie, The Liang. *Cara Belajar Yang Baik Bagi Mahasiswa*. Yogyakarta: Gajah Mada Press, 2004.
- Gimin. *Instrumen dan Pelaporan hasil Dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Bahan Pelatihan Pelaksanaan dan Pelaporan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru SD di Kota Pekanbaru (Tidak diterbitkan), 2008.
- Hartono. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: LSFK₂P, 2003.
- Long, Lynette. *Perkalian Ajaib*. Bandung: Pakar Raya, 2003.
- Metode Pembelajaran Matematika Bermain Sambil Belajar dan Penemuan dalam Matematika* [online] Available: http://file.upi.edu/direktori/dual-modes/model_pembelajaran_matematika/metode_pembelajaran_matematika_bermain_sambil_belajar.pdf [10 Juni 2012]
- Pitadjeng. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas, 2006.
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2010.

- Risnawati. *Strategi Pembelajaran Matematika*, Pekanbaru: Suska Press, 2008
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010.
- Sudjono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 1996.
- Tim Penyusun dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gita Media, 2004.